Robot de l'ancien civilisation fonctionnait encore en quête de sens à sa vie

B

Communauté troglodyte

Jeux de miroirs pour apporter la lumière à l'intérieur des habitations

Conseil des Anciens

Source d'eau

Champs

Lieu de savoir

Guilde des tisserands

Agriculture raisonnée

Rouleaux - colonnes le long des chemins que les passants font tourner au passage pour produire de l'énergie (comme les monastères tibétains)

Loi de l'équilibre échanger avec son environnement plutôt que prendre

Frontières volontaires (Fleuves, mers, montagnes)
Go I → franchissable avec technologie volontaire

Assemblée → Sagesse → Valeurs

Voltigeur Escaladeur

Tisserands (Pillards ☺)

Utiliser l'énergie volcanique en creusant des sillons et tunnels pour le chauffage

Un philosophe dont l'activité cérébrale permet de charger des batteries

Char à vent/soleil

Feuille

IA = esprits totems

Complexe sportif

ferme à champignons

Cérémonie initiatique puis échange de 2 membres de communauté différentes pendant 1 an (// Erasmus)

La quête de sens personnel

B

Androïde de la nuit (surveille la communauté)

Semeur (plante des arbres)

Coach/inventeur

style de vie nomade

Colportage

Cohabitation symbiotique avec la nature

Pilier pour des ressources infabricables d'id (médicaments?)

B

Happyness Manager

Echanger avec des personnes extérieures

Punaise de lit

Recyclerie

Trace d'une guerre passée

Une mare avec des têtards dedans

Petits producteurs et artisants

Transports collectifs (et mobilité douce)

Cargo-voilant à vent

communauté anarchiste "démocratie participative"

Des habitations "écosystèmes"

Prise de décision par conseil de plusieurs personnes.

Des robots conscients fonctionnant avec énergie renouvelable

Marais Stockant l'énergie

Ensauvagement des villes et villages

Villes et villages sans voiture

Création d'espaces publics

Des humains et des animaux sont encornés
Les Moins besoin de manger

Des chasseurs oeilleurs

Mutations symbiotiques avec des végétaux

Végétal omniprésent

Usage de la force humaine collective
- travail
- chemin
- lieux

Musimages

Energie Solaire

Assemblée

Maraîcher·e

Shamanes musiciens

Alchimistes

Créatures fantastiques

Chants

Foyer Commun

des plantes conscientes

des hybrides humains - plantes

non usage de la monnaie au lieu
→ collectivisme

Village, Forêts, Rivières

Nuit noire

"Races" mutantes.

conscience de l'avenir et sens des responsabilités

Ruines

Végétation luxuriante

Fabrique à énergie hydraulique
→ machines "alimentées" par roue à aube comme au 19e s

Récupération/Reglage

moins de métal et de béton

une société plus juste

reconstruction mais pas à l'identique

Départs/Exodes

une boussole qui pointe vers l'eau potable la plus proche

Zones des int. gen

Bon

GEOGRAPHIE

Antenne

Selle

Vent sec le matin, brume l'après-midi

Tour d'observation /de garde

champ d'éoliennes

Aventure à l'aban... dans Jungle.

Montagnes à l'horizon.

Grande plaine avec des serres et des collines

Pompe

Cantine

Centrale hydro-électrique

Simples

Humidité

Carcasses de véhicules à l'abandon

Grande ville à terre et hélas à moitié à l'abandon.

pêcherie au casier

Un moulin

Survivants

Théâtre extérieur

Assemblée citoyenne

Atelier de réparation (mécanique, textile etc.)

École

Zones polluées inactives

~~Description : Métier spécifique~~

Le Conteur

Description : Archétype de personnage. Celui-ci est le responsable de la transmission et l'archère des connaissance, tradition mais surtout de l'histoire de la communauté. Il possède une charisme et des compétence orale / Sociale importante

Acte :

Vulnérable :

① Il bégaie durant une histoire et gache to la tension qu'il a construite jusque là

② Il oublie le détail d'une histoire.

③ L'émotion l'engahi alors qu'il raconte une histo et craque en publique.

Neutre :

① Raconter Une histoire / légende pour attir l'attention.

② tenter de convaincre quelqu'un.

③ Se remémorer une information

④ Arbitrer un débat.

Fort :

① Faire un discours qui influencera l'opinion publique dans le sens qu'il désire.

② Déterrer la connaissance relative à une pratiq technologie perdue.

③

KOOLBOY ("K", "zéro", "zéro", "L", "B", zéro", "Y")

Description: Androïde de la nuit fonctionnant à l'énergi
Sobre, il charge ses batteries en journée et protège
la communauté la nuit.

Actes vulnérables

- Faillir à sa mission de protection de la communauté
- Essayer de comprendre les émotions Humaines
- Nager (Risques de défaillance système)

Actes neutres

- Recharger ses batteries en journée
- Patrouiller dans la communauté
- S'exercer à l'humour humain quand il s'ennuie
- Nourrir Fripouille son chat

Actes forts

- La perte d'un habitant de la communauté qui va
  le pousser à s'entraîner d'avantage au maniement
  des katana
- Apprendre à parler aux animaux
- Survivre à un essai de natation l'a rendu phobique
  des liquides.

Charactère

- Sociable • Rouillé • Imposant

Nom : Alix

Description Alix [redacted] ans enfant vive & malicieux, s'ennuie facilement & a du mal à s'intégrer socialement Taint Mate, cheveux bais, longs, regard vif.

Actes :

. Vulnérable :

① S'énerve avec 1 prof (famille, avec)
② Ne va pas à l'école / pas de l'intérêt
③ Tue un animal → culpabilité

. Neutre

① Manque d'attention à l'école
② Passe du temps avec sa famille
③ ~~Lit seul~~ Passe du temps avec ses ami·e·s pour passer le tps

. Fort :

① Crée un lien fort avec ses camarades
② S'investit / part pour un combat
③ Crée un lieu de partage dans la communauté

Roleplay: La communauté est essentielle/ vitale à Alix.
Cependant ce code écale - Amis - Famille n'est pas
assez stimulant.
Elle est en décalage & cherche quelque chose pour la
stimuler intellectuellement (tâche, projet, quête, livre)

- Questions : - Proche de ses frère / sœur ?
- Leur père ? Mère ?
- Comment s'est-elle faite son groupe d'amis·es ?
- ~~Romance~~

- Classes à cocher : Ra

- Caractère : Vie / modeste / rêveuse / perspi· / affectueuse

- Equipement : Sac / livre / snack

- Passé : Isolée / sans amis

Coursier·e

Concept : Transporte des informations d'une communauté à l'autre et des objets

Actes

- Voyage d'un lieu à l'autre (N)
- Se perd en cherchant une communauté recrutée. (V)
- Délivre quelque chose attendue de longue date. (F)
- Apporte une mauvaise nouvelle (V).
- Demande de l'aide (V)
- Fait du troc de manière équitable (N)
-

Identité :

- Automate doté de conscience
- Hybride humain-plante
- Humain marqué par l'effondrement.

Greffe-Tout, ~~gras~~ hybrideur.

- Cherche à créer le plus d'espèces végétales possibles.
- Actes : - Vulnérables ① tester les nouvelles plantes sur des voyageurs ② administrer des poisons, ③ sacrifier le tuteur
  - Neutres : ① reconnaître un végétal et ses propriétés, ② faire pousser des graines ③ sauver une plante
  - Forts ① hybrider végétal et animal, ② décupler la croissance naturel d'un végétal, ③ établit une connexion durable avec un 2ème tuteur
- Conseils de roleplay : Greffe-Tout est de nature contemplative initialement, cherchant à comprendre son environnement puis passe fébrilement à l'action, de manière courte et intense, avant de replonger en contemplation.
- Questions : - à quel trésor de la vie a-t-il renoncé pour devenir hybrideur ?
  - de quelle création est-il le plus fier ?
  - quelle expérience gardera-t-il secrète à jamais ?

Cases : Noms : ☐ Greffe-Tout ☐ La Serpe ☐ Dr Druide

Caractère : ☐ Tourmenté ☐ Maladroit socialement ☐ Cyclothymique

Apparence : ☐ Habillé d'un manteau de feuilles compressées
☐ Des branchages dans les cheveux.
☐ Feuilles et pétales sous la peau.

Adj : ☐ Erudit ☐ Age indicible

Equipt : ☐ Couteau à greffer ☐ Sac de graine ☐ Un mandragorille, son animal familier

Passé : Enfant abandonné dans un orbre creux, dont une branche a refleuri pour le nourrir de sa sève.

Mutant magnétiseur.

Humain mutant, coup de une capacité décuplée d'utiliser le magnétisme de à la façon des magnétiseurs/rebouteux, de façon positive ou négative, sur les humains, animaux et plantes. Son apparence est forcément différente, pas forcément hideuse ou difforme, mais il est visible que c'est un mutant.

Actes négatifs :
- provoquer la méfiance voire la peur.
- culpabiliser si son effet n'est pas, ou pas assez, fructueux.
- sabotage

Actes neutres
- soigner un animal.
- soigner un [illegible] PJ ou PNJ.
- fertiliser une plante ou une parcelle.

Actes forts
- voler l'énergie d'un PJ ou PNJ
- "saboter" des cultures
- difficulté relationnelle
- sauver un ou plusieurs PJ/PNJ et acquérir une situation favorable dans la communauté.

☐ Magnéto ☐ Rebouteux
☐ fascinant ☐ hideux ☐ déformé

PNJ PLEMENT

Torso

Leader de la fête du Village.
Sexe / Cheveux longs / Grand
Genre indéfinissable
Yeux perçant / Voix forte
Négatif. / Leader / Rassembleur

"je suis le gardien qui protège le village de l'ensauvagement grâce à ma délicatesse et ma poésie"

Question - Comment Rendre la commune plus belle ? (esthétique, phonique) olfactique, etc

Actes Vulnérables - fausse Note
Rater un accord
(couleur / Goût / Son/etc)

Actes forts - Réussir à faire Hautbois tout le village +++
Réussir à faire danser le village

Actes Neutres - Décorer le village
Répéter le Tambourin

PERSO

Luc Simon

35 ans, potier pour la communauté. Habite en rez-de-chaus. d'une rue dégagée de la ville. Sur les quais.
Tient un étal sur le marché central.

=
acte vulnérable.
- cater la cuisson de ces poteries.
- s'engueler avec ses clients au marché.
- pb dans sa vie de famille.

acte neutre
- faire des pots
- va dce des pots

acte fort
- est reconnu pour son art
- répond à une commande.
- prend de l'importance ds la guilde des artisans

L'Éolien

① · reste trop longtemps dans la structure → détachement de la communauté
· n'autorise que les Quelleurs à venir dans la structure
② · délaisse sa famille
· décide de la répartition de l'énergie selon les usages.
· donne des pouvoirs de collecte/ récupération (scavenging)
· Communique avec les esprits telluriques par le sondeur
③ . Taciturne, hauté
. très haute technicité et très agile.
. hypervigilance

① x actes vulnérables

① x actes forts

② x noms

③ x principes

④ x questions
. Qu'entends-tu vraiment dans le vent ?
. Que t'apporte le fait de rester solitaire ?

⑤ x apparences
corps noueux, usé mais musclé.

⑥ x passé
ancien cordiste dans le nucléaire

pêcheur de vasière

concept: pêche dans les vasière, connait les bêtes et les algues / plats

Actes: Actes vulnérable:
- tombe malade des conditions de travail
- se blesse dans la boue
- Ne reconnais pas 1 plante
- ramène de la nourriture avariée à la communauté.

Actes du ~~opposition~~: neutre
- pêche
- récolte des algues
- fabrique des onguents et cata plasme avec les algues
- Nourrit sa communauté

~~-~~

Actes fort:
- trouve un objet ancien conservé dans la boue
- Son environement de travail se retrouve pollué.
- Se bat contre un crabe mutant

principe: fait de l'implication avec les habitants

caractère
- ☐ Solitaire
- ☐ bienveillant
- ☐ taciturne

apparence
- ☐ les mains noires à cause de la vase
- ☐ barbe pleine de sel marin.
- ☐ très tatoué

matériel
- ☐ ~~[illegible]~~ pantalon baggy en caoutchouc
- ☐ un panier de crabe
- ☐ un couteau à algues
- ☐ bol ~~[illegible]~~ & mortier

Personnage concept:

Concept: 1 scout fée avec 1 côté sportif.

Description:

Nom: ~~[illegible]~~ Kyle Maplewood

~~Description~~ 1 Genre: mâle (femboy)

Apparence: 1 individu de corpulence svelte, 1 forme 1 Femboy (humain), qui 1 cheveux rouge-feu (1 peu longs), des yeux bleus, des oreilles 1 pointues 1 sur le côté supérieur, et des ailes ressemblant à celles d'1 frelon, de couleur rose et orange feu.

Caractère: Il est extrêmement amical, tolérant, et d'1 compassion rare. Il est aussi très sociable, et esprit d'esprit.

Équipement: Il à des lunettes en cristal fêerique 1 élevé 1 qui renforcer sa vision comme des jumelles, des fruigènes soporifères et des pastilles de sève nutritive.

Passé: ①: avant d'être 1 fée, il était 1 humain croyant pouvoir voler.

②: Il est le plus jeune fils d'1 famille de fées.

③: Il vient d'1 communauté féerique au nord.

Actes interdits:

1- Ne pas aller voler
2- devoir être seul pour 1 moment
3- s'ennuyer

actes neutres:

1- manger des sucreries
2- sortir avec des dates
3- observer les environs.

actes forts:

1- transformer 1 Humain en fée
2- rapporter 1 autre info
3- danser dans les airs.

Principes

- ~~Con~~ connaît la capacité à voler avec les communautés à communiquer
- La plus fun des activités et apprendre à passent dans les airs.

questions

- pourquoi il est 1 scout ?
- comment il utilise ses sens dans la nature ?
- pourquoi il est amical ?

Tomas d'Alfrost

Description

Actes vulnérables
- Manque d'huile
- Encore une partie à charger
- Bruit assourdissant
- Sans appétit (évanouissement)
- Change de corps suivant l'humeur

Acte Neutre
- Adaptable dans toute situation physique (tout-terrain)
- Stockage et porte des charge lourde
- pièce détacher/réparation

Acte Fort
- Vitesse impressionante
- Diplomate polyglote
- Nouvelle règle (créer une nouvelle règle d'échec)
- Ingénieur/Inventeur

Principes/
Mi:homme/Mi:robot
- A un corps de cheval/centaure mécanique de disponible parmis plein d'autre suivant ces besoins
- Transporte un échequier ~~sur~~ ~~chaque~~ cases (nouvelle règle)

questions/
Pourquoi 8 cases ? Combien de "corps" différent a-t-il ? Cl

Cases à cocher

Nom

Apparences En grande partie mécanique

Caractères doux et sociable, sauf quand on le bas avec ses règle d'échec.

Equipement Divers suivant l'humeur /Transporte beaucoup

Passé
Suite à un accident il a du s'équiper petit à petit d'aide mécanique. Il conserve son cerveau son coeur et certains autre organes

Nom : l'Hermite broussailleux

Caractéristique :

- Point faible : . Accident en forêt
  . destruction de son habitat
  . agora phobie
- neutre : . nouvelle rencontre
  . étude de la nature
- point fort : . orientation
  . mémoire
  . s'isoler

Question : devrait-il regagner la société

Case à cocher :

- Nom : Edryl
- genre : au choix -> mais plus simple si masculin
- apparense : taille moyenne, main callense, agé, barbu
- Caractère : "Solitaire", respectueux, à l'ecoute, fortmentalement
- équipement : Sacoche, montre, corde, ...
- passé : Ancien garde

Personnage: un(e) Fouilleur(e)

Description: Une personne athlétique et alerte, à la peau tannée par les éléments et à l'équipement usé et fonctionnel.

Acter:

⊖ Vulnérable
⊘ Neutre
⊕ Fort

I ⊘ Collecter des objets manufacturés dans les ruines alentours.

II ⊖ Rentrer blessé d'une exploration

III ⊕ Tomber par chance sur une ressource rare et précieuse

IV ⊖ Ne pas se sentir à sa place en communauté

V ⊘ Se repérer dans la Nature pour trouver son chemin

Chaman

C'est lui qui soigne le corps et l'esprit pour les membres de la communauté

Actes

vulnérable :

- se trompe dans le dosage des plantes et tue au lieu de soigner
- se blesse en ramassant des herbes

mentre :

- soigne les blessures
- produit des onguents
- expérimente produits chimiques
- écoute et dispense son savoir

fort :

- résond un conflit/une tension entre deux groupes de la communauté

☐ joyial ☐ sérieux ☐ débraillé

☐ rabougri ☐ perché

BERGER·ÈRE

ACTES

vulnérable :
- confronté à une tempête à l'extérieur
- perte dans le troupeau (maladies, prédation)
- s'isoler de la communauté

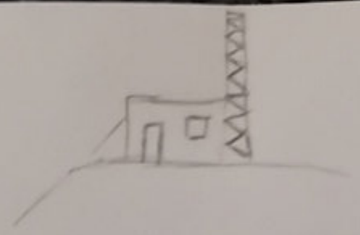
neutre :
- se repérer dans la nature
- s'occuper des animaux
- contre les moutons

fort :
- confronter la bête
- rapporter plus de bétails à la communauté
- guider les autres en lieux sûr

Questions

- D'où viennent ses animaux ?
- Quelles bêtes menacent le troupeau ?
- Présence d'un fidèle compagnon à ses côtés ?

Lieu : l'antenne radio (+ station)



Description : Une robuste construction basse sur une colline en marge de la communauté, surmontée d'une tour en métal de récup' gainée d'antennes.

Acteurs :
- I_ Echanger des informations avec les communautés voisines.
- II_ Recevoir un signal de détresse.
- III_ Tomber en panne faute de compétences requises.
- IV_ Être considérée avec méfiance ou agressivité par une partie de la communauté.

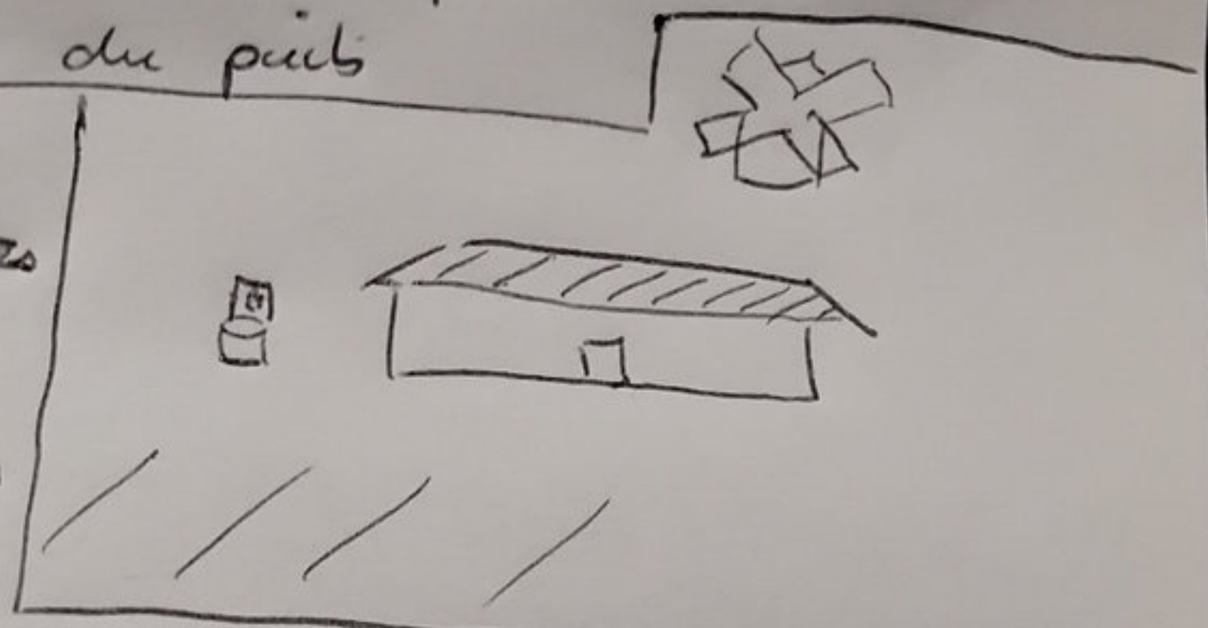
Principes :
- A_ La station est un bien partagé par la communauté

Questions :
- Quel est le niveau technologique de l'antenne ?
- Qui a le droit de l'utiliser ? Pour quoi ?
- Sait-on entretenir ou réparer l'antenne ?

Cases à cocher :

Le foyer

lieu principal de la communauté, c'est une maison en longueur de plein pied située au centre, à côté du puits



Actes :

- ~~raconter des histoires~~ permettre d'accueillir
- ~~partager des moments~~ repos de vie
- ~~regroupement~~ raconter des histoires au coin du feu
- toit s'envole avec la tempête
- appâte réconfort pour gens

adjectifs :

- ☐ chaleureux
- ☐ mélancolique
- ☐ de bric et de broc
- ☐ beau

Secrets :

- ☐ Sous-sol condamné, contient reste du passé
- ☐ la gérante est amoureuse du meunier

Le Puit

un puit qui alimente en eau potable la communauté

ACTES

- L'eau du puit devient contaminé
- La corde du seau se casse
- Sauver de l'eau pour éteindre un incendi

Noms

☐ Le puit des rogots ☐ La source

Adjectifs

☐ pratique ☐ ancien ☐ animé ☐ délabré

Questions

- D'où vient l'eau du puit ?
- La source est-elle limité ?
- Qui l'a construit ?
- Est-ce la seule source d'eau accessible ?

Principes

Le puit est un élément vital pour la survie de la communauté

Lieu : marché paysans et artisans

Actes

- Nourrir la population
- Fournir la population en materiel
- Remunerer au juste prix les productueurs
- Lieu de rencontres et de liens sociaux
- Risques : conflits / incendies /

Questions

- Combien de personnes sont présentes ?
- Que [redacted] vendent les commerçants ?
- Quels rencontres peut-on y faire ?
- Quels évènements peut-on avoir dans ce lieu ?

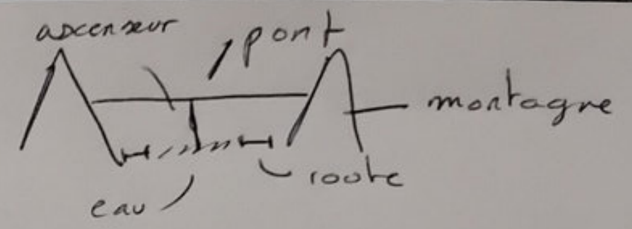
Principes

Le marché doit être un lieu convivial, de partage, où on obtient les dernières informations et où on peut rencontrer des personnages utiles à l'intrigue, en plus de se fournir en diverses ressources.

Cases à cocher

- Noms de lieux → Marché de ~~productheureuse~~ productrice /
  → Marché quotidien (sauf le dimanche) productheureuse
- Ambiance → Bruyant / convivial / chaleureux / odeur de pain ~~de~~ [redacted]
- Adjectifs → "
- Figurants → Boulanger / Maraicher / Bottier

Un pont entre deux montagne



- transport de marchandise/individus
- dérailler - Trouver un morceau du train/vehicule abandonner/accidenter
- rivière et route qui passe en dessous
- robot de maintenance
- station de rechargement énergétique
- Fonctionne à l'eau et l'electricité
- Produit des ressources en surplu

déposer par un ascenceur automatique

Questions:
Quelle est la visibilité du lieu?
Comment on y à accès?

Cases à cocher
Nom:
Entre deux / l'aiguille / la source

Ambiances:
Une ombre inaccessible d'en bas
Brumeux le matin / Bruit assourdit

Nom:
Mabège conducteur robotique
MC3B2E - Elo - Candice

Secrets:
Comment fonctionne le train? Souterrain dans les montagnes / chaine de construction

recto

Ville de verre et acier

= Ruine d'un grande megapole
au 3/4 vides. la nature a repris
ses droits sur des quartiers
entiers, formant une jungle urbaine
façon ville mayas.

=
⊗ Coeur de la communauté.
⊗ fourni: la technologie du passé
⊗ Fourni ~~un accès aux~~
des routes et des accès à plein de lieux
⊗ vaste et abandonné.
↳ beaucoup de cachettes.

= délabrés / vert / sauvage / dangereux
inexploré

=ambiance communauté soudée et
chaleureuse
guirlande lumineuse

Verso

Personnage

* habitants / artisans

Centrale hydro électrique.

Une vieille centrale rafistolée posée sur un
estacade. Entourée d'une vaseraie
Il y a quelque petites habitat° autour et un
atelier de mécano de dans

Actes : . former les mécanos
. les pâles peuvent être emboutées ou
grippées en cas de crue
. les habitants viennent y faire réparer leurs
vélos ou véhicules (charettes etc..)
. lieu de refuge en cas de panne générale
car autodidacte.
. Risque de pannes.

principes : c'est plein de passage
assez austère mais de tentatives de la vie de habitable

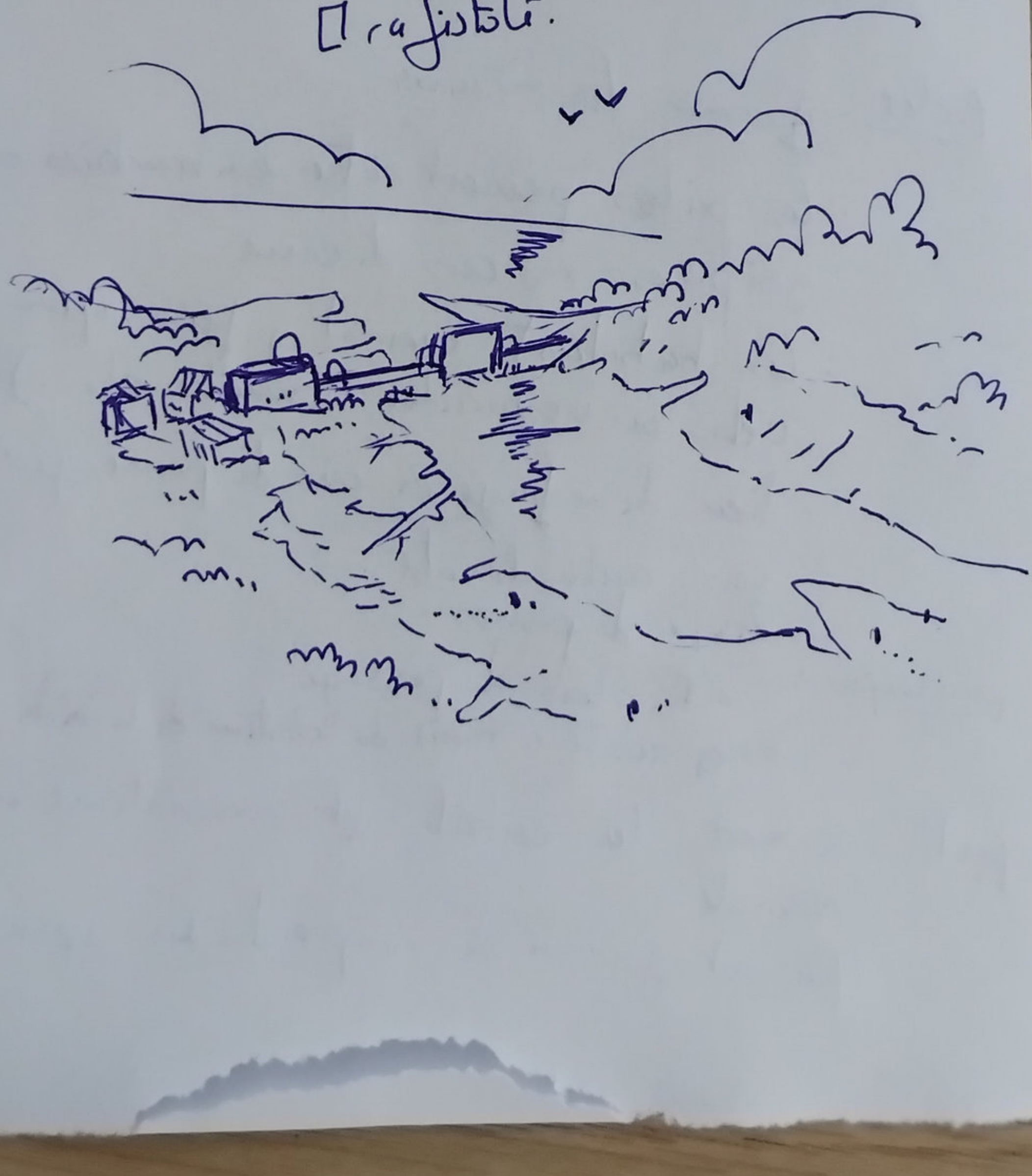
quot° : comment la centrale est maintenue en
marche.
qui est formé à comprendre son fonctionnement

Cases nom

- ☐ La cabale
- ☐ le bunker
- ☐ l'embouchure

adjectif

- ☐ austère
- ☐ bordelique
- ☐ réaliste.



Maison sur falaise. Le dispensaire-ailes.

description: 1 maison à 4 étages construite sur 1 falaise.
faite en bio-matériaux féeriques, elle ~~est~~ de cité à voir.
3 familles de fées. vert espoir

dessin

Actes. elle sert de:
- cité à maximum 3 familles de fées
- sert de ~~point~~ Tour de surveillance accessible aux VIP.
- peut faire office de plongeoir.
- regret de recruter d'autres fées.

~~questions~~: Adjectifs: élégant, confortable, chaleureux, aérien.
(noms) figurants: Shaar-Wafii (fée male/féerand), mangeuya (fée femme),
(exemples). Zhi-skrill (enfant féerand)

ambiance: apaisante, animale et enchanteresse.

événements: fête du plongeon, ~~fêtes~~ fête de l'empal scintillant

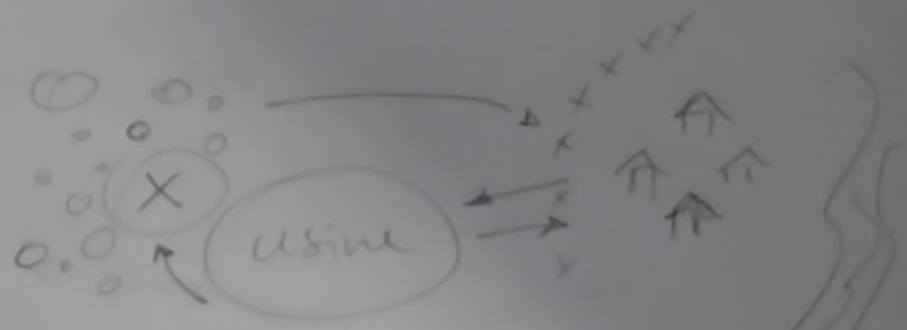
ce qu'on y trouve: au maximum 3 familles de fées.

secrets: elle transforme les humains depuis adultes ayant retrouvé
animale en fées.

questions:
- pourquoi elle a été créé? - pourquoi elle est sur falaise?
- pourquoi les fées y vivent?

Lieu :

Une usine désaffectée avec un enchevêtrement de métal / câbles / etc
Une zone de déchets toxiques
Une zone de végétation sauvage qui déborde
Une zone d'habitat sédentaire avec cultures, élevage, artisanat



Cours d'eau toxique/pollué à retraiter

- Se protéger des dangers Sauvages
- Aller chercher les ressources
  - ☐ Lourds
  - ☐ Collants
  - ☐ en l'Air
  - ☐ Sous terrains
- Puiser & filtrer
- Assembler / Re-employer pour la vie du Quotidien

Evènements :

Tous les jours de pleine lune : fête du battage pour éloigner les bêtes sauvages

Secret :

Comment circule la pollution de l'eau

Actes : / La Carcasse n°42 |

- permet de collecter l'énergie éolienne à travers des voiles placées en extérieur
- sert de promontoire de surveillance/défense
- vibre suivant les vents → prédiction

Principes : mêtes -

. bâtiment très haute, structure en béton/métal (ancien gratte-ciel)

. voiles reconstruites avec du tissu (élt rare)

. escalade nécessaire (pas d'escalier)

Adjectifs : massif, sinistre, paisible

Figurants : Eolien, Guetteur

Secret : bruit / son → connection tellurique
↳ communication entre les structures survivantes

Carcasse

Questions

Actes

Principes (DN)

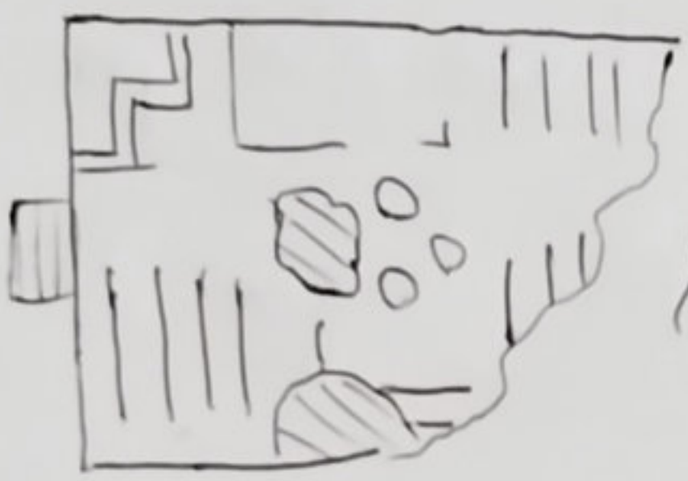
Base

. Nom
. ambiance
. adjectif
. figurants
. secret
. ce qu'on peut y trouver

Nom: Ancienne bibliothèque

Description: Bibliothèque du XXIème siècle en ruine
- Beaucoup de poussière. Des livres usé, poussiéreux
- Nature qui en a envahit $\frac{1}{2}$ du bâtiment.

Plan / dessin



Acte: ① Un livre important peut être retrouvé [(technologie / technique oublié) ; Lieu, Coût
-p Année à l'aventure]

② Peut prendre feu

③ Un hermite peut y être trouvé

Principe: Lieu servant de source aux livres en circulation dans la communauté.
Si besoin de livres, faire le voyage jusqu'ici & repartir avec les nouveaux livres

Questions:

Qu'est-il arrivé à la bibliothèque?

Pourquoi a-t-elle été éparpillée par rapport aux autres bâtiments?

Pourquoi tous les livres n'ont pas été pillés?

Causes: isolé (lieu) ; éloigné de la communauté

Adjectifs: Poussiéreux ; sombre ; solennel

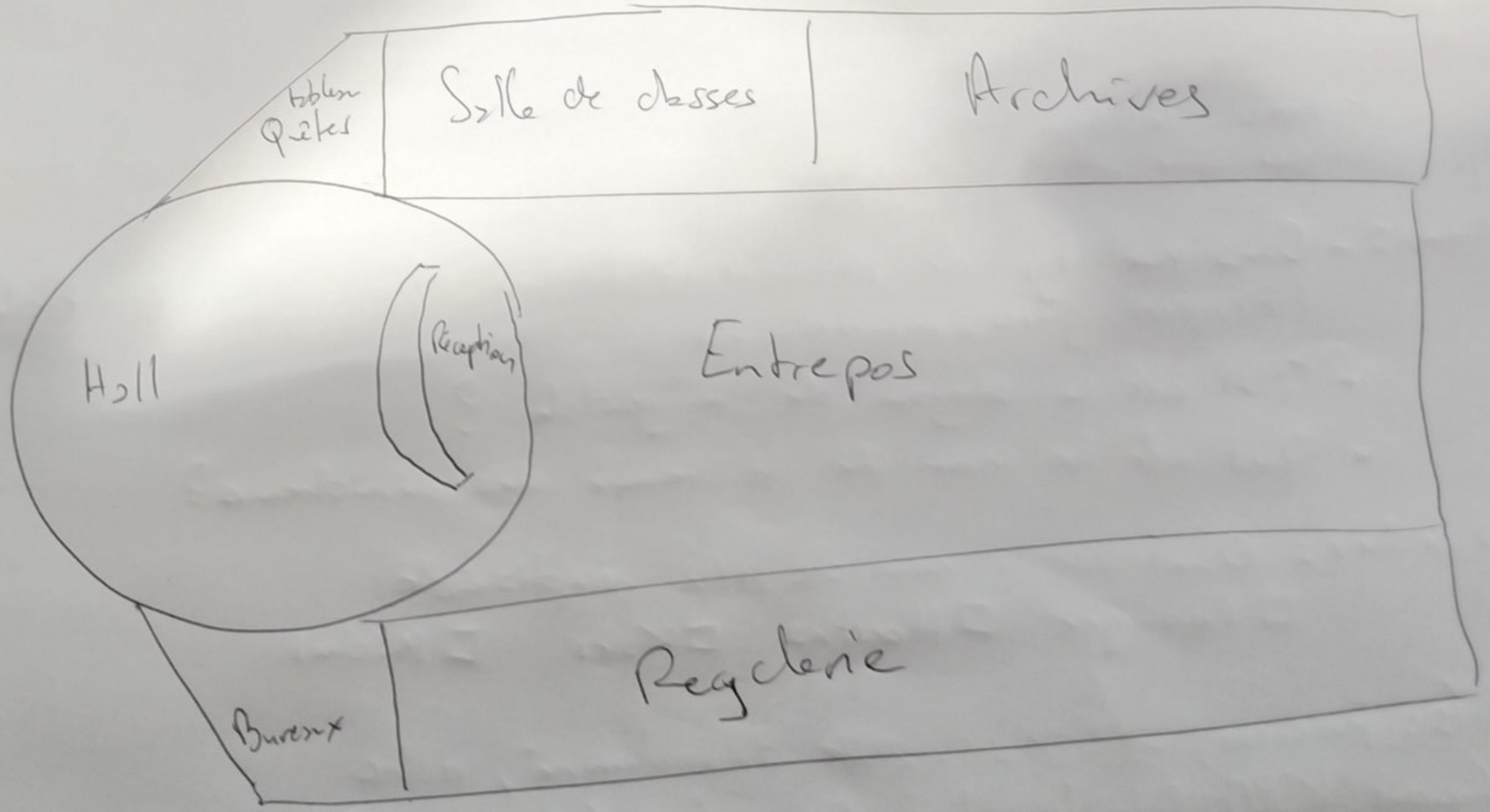
Personnages: Alix ; Fredo & bénédicte ; 8-12 ans

> vont pour s'échapper des apparences

L2 Guilde des déniqueurs

- Description : Centre névralgique des activités des déniqueurs, personnes dont le rôle est de trouver des objets de l'ancien monde et de les réhabiliter, de les recycler pour qu'ils puissent être utiles à la communauté.

- Plan :



Actes : - Fournir des objets recyclés
- Donner des quêtes de récupération de ressources
- Cartographier les environs
- Former les nouveaux dénicheurs
- Recycler les objets de l'ancien monde
- Archiver les découvertes

Principes : - Guilde d'aventurier dans le style SolarPunk
- Ambiance brumeuse chaleureuse du côté des dénicheurs et plus froide du côté de la recyclerie

Questions : • Dans quel type de bâtiment de l'ancien monde la guilde est-elle ? (Aéroport, gare, mairie...)
• Quel est le slogan de la guilde ?
• Quel est le nom de la tenue des dénicheurs ?

Case à cocher : Quel est le nom de la/le réceptionniste
☐ Béranger ☐ Alberthe ☐ Karl ☐ Michel

Adjectifs : Ancien, ~~bazar~~, ~~sadique~~ désordonné, riche
Noms figurant : KOBO (Androïde gardien), Déry (chef de la guilde)
Inventaire : technologie de l'ancien monde, livre, cartes

L'arbre à souhaits

Actes:

- Donne de l'espoir à la communauté
- Brille de façon inquiétante dans les moments importants.
- Permet le deuil et le souvenir des disparus(es).

Principes:

- Cite un souhait formulé par un·e habitant·e
- Ne donne jamais le nom de l'autrice d'un souhait.
- Chaque fois qu'un personnage se recueille à l'arbre à souhaits, demande: Pourquoi n'es-tu pas venu·e plus tôt?

Questions

- Quel fut le premier souhait de l'arbre?
- Que deviendrait la communauté si l'arbre disparaissait?
- Un jour, l'arbre a parlé, que t'a-t-il dit?
- Comment les gens de la communauté matérialisent-iels leurs souhaits sur l'arbre?

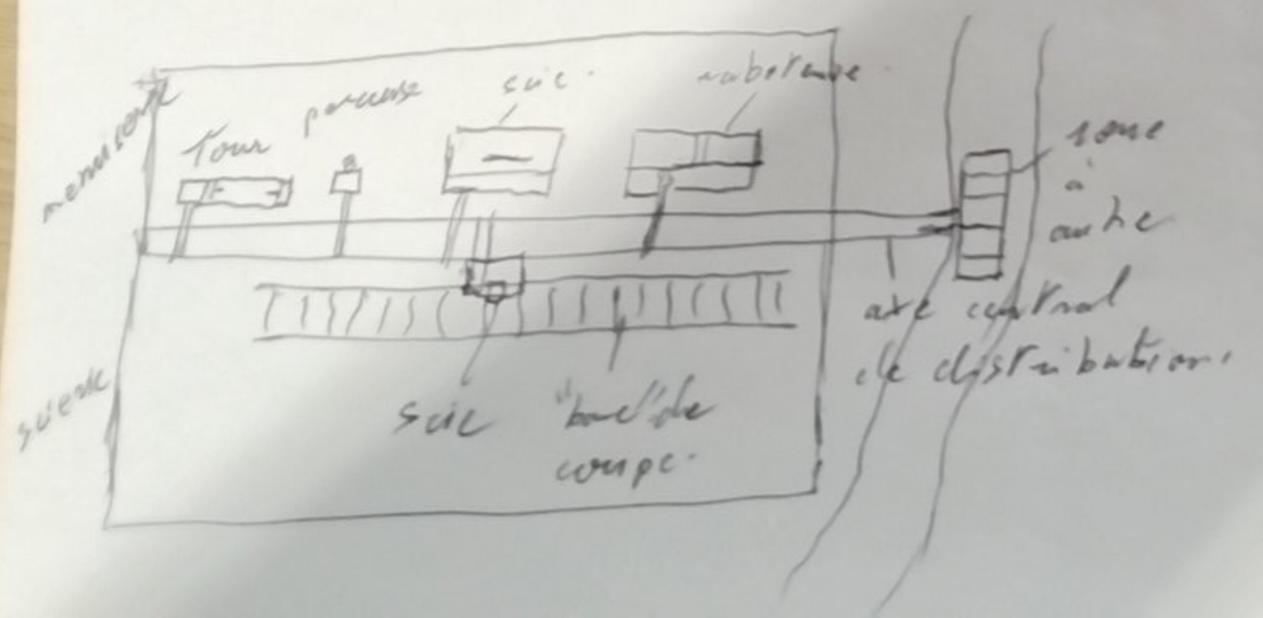
Apparence:

- ☐ un chêne séculaire datant d'avant l'Effondrement.
- ☐ une structure artificielle en matériaux de récupération
- ☐ un cristal géant notamment aux multiples facettes

Scierie et menuiserie.

Bâtiment en bord de rivière avec roue à aube
~~alimentant~~ entraînant des machines.
Une partie scierie permettant de débiter
des troncs d'arbres en poutres, planches ...
Une partie menuiserie avec raboteuses,
scies sur table, perceuses à colonne, tours à bois.

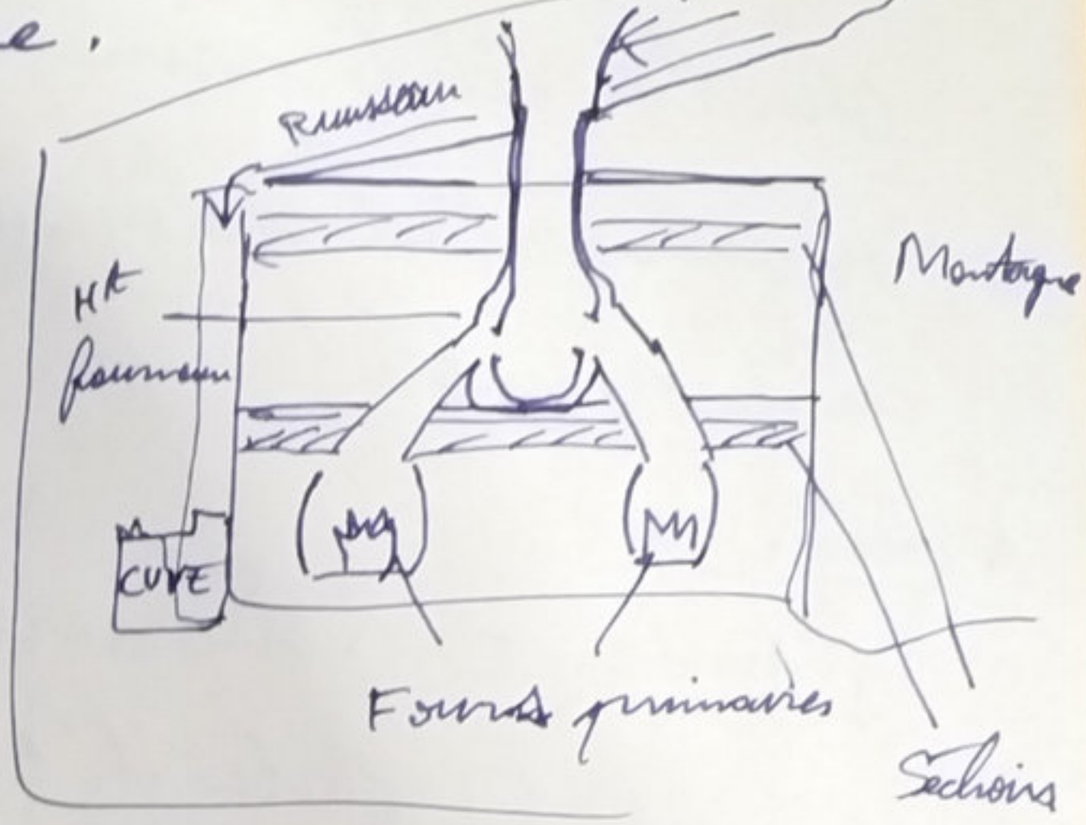
Actes :
- production de poutres, planches ...
- production de meubles et objets en bois.
- dangers liés à l'utilisation des machines
  ↳ risque de blessures.
- risque de rupture du système en cas de crue.
- Nécessite une formation avant utilisation.



Verrerie

Batiments de 2 étages : Trois fours primaires qui alimentent un haut fourneau, dans lequel est cuite de la porcelaine.

Il est construit à flanc de montagne, un ruisseau est guidé pour s'écouler autour de la cheminée principale et récupérer sa chaleur.



Le batiment sert de séchoir pour les fruits et la viande, conférant une atmosphère particulière au lieu

Actes : ◦ Fabrique de verre : - contenants
- bijoux
- miroirs redirigeant la lumière.

◦ Fabrique de porcelaine
◦ Chauffe de l'eau pour des usages d'hygiène ou de cuisine
◦ Tout arbre brûlé doit être replanté. Doit être alimenté en continu.
◦ Conserve de nourriture.

Conseils : La verrerie est un bâtiment oustallisant l'idéologie du village : rassemblement de différentes technologies, coexistence de champs d'activités différents, absence de secrets de fabrication pour éviter de perdre à nouveau des savoirs.
Il peut devenir la cible d'autres communautés, ou au contraire un lieu de rencontres et d'échanges. ↪

Questions

Combien d'années pour devenir maître verrier ?
A quelle communauté la verrerie achète pigments et kaolin ?
Qui lui achète principalement ses produits ?
A quel rituel religieux le verre irisé est-il indispensable ?

A cocher :

Vous : ☐ Rêverrerie ☐ Le Souffle-Dragon
☐ Portes d'Enfer.

Ambiance : ☐ Les verriers et porcelainiers doivent se réhydrater en continu, les enfants leur portent à boire lors des grandes fournées

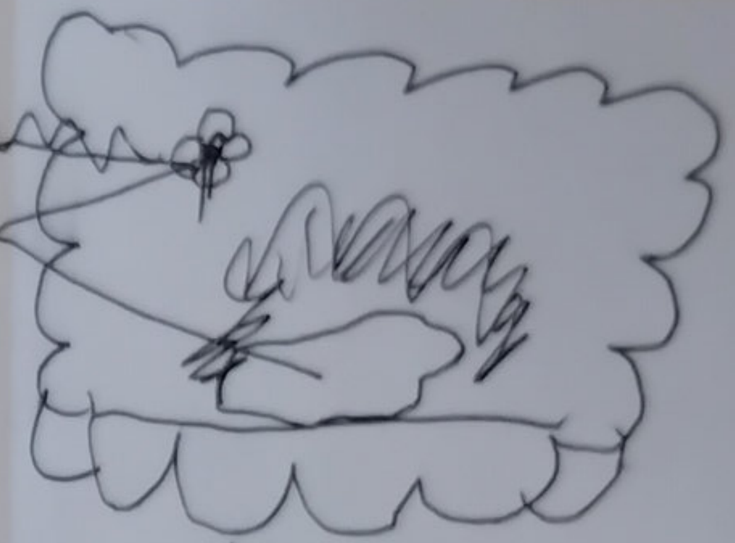
Figurants : ☐ Coup de trique ☐ Face de parchemin
☐ Sang Froid

Secrets : le feu en continu ne permet pas d'entretenir les fourneaux, qui se fragilisent

Evenements : Carnaval des lumières : décorations de verre dans tout le village, maquillages avec des pigments, instruments en vrac.

Actes:
baigner
se cueillir les fleurs
nourrir les plantes
faire vivre les poissons
et les canards
nourrir les Habitants

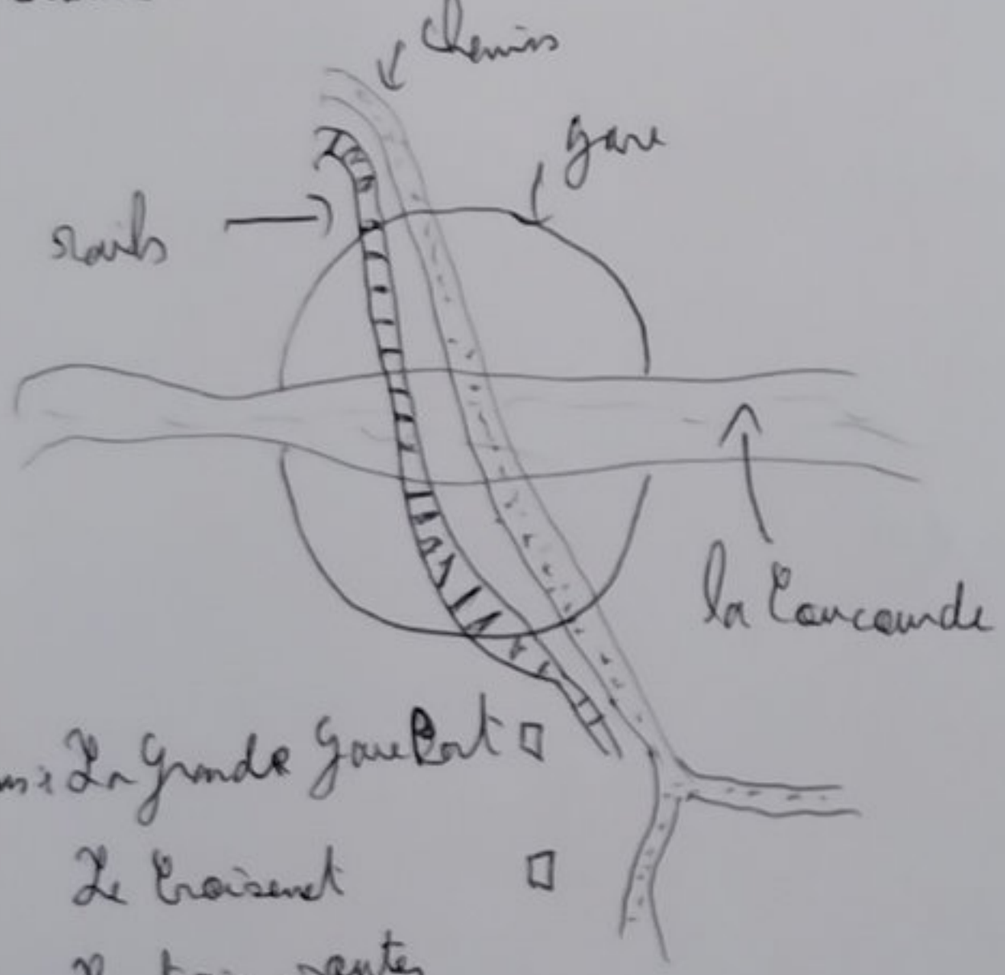
Lieu:
L'étang
dans la
plaine



Un petit étang ou vivent de petit animaux et des insectes aquatiques dans la plaine il y a vit des créatures fantastiques

La grande gareport

Grand Batiment cherchant la Carcaude (une ville) au regard transport fluvial, routes (train + pétrole) et divers.



Noms : La Grande Gare Port ☐
Le Croisent ☐
Les trois routes

Actes : être congestionné
oublier une inondation
utiliser les grues
Contrôler une marchandise interdite
Prendre feu

Principes
cœur de lieu de rencontre et d'échange

Questions
qui gère le lieu ? Comment ?
le lieu a-t-il des horaires
~~~~

Case à cacher :

Adjectifs ☐ sombre / ☐ lumineux
☐ encombré
~~~~

Lieu : Ancienne tour de garde excentré des "village" voisin au bord d'une rivière. Non loin d'une forêt et qui autrefois avait servis de "phare terrestre" pour guider les survivant.

Acte : • Point de vue panoramique
• protèger / Abriter
• Avant rone à eau pour alimenter lumière grace aux cristaux
↳ absorbe énergie solaire

Principes : -> lieu abandonné, peut trassurant mais protecteur

case à cocher :

Nom : La Tour phare

Ambiance : délabré, avec un ancien mécanisme qui était sensé produire de la lumière à l'aide des "cristaux" + rone à eau

risque : délabrement, mauvaise rencontre, crue

Secret : sous sol caché

objet : ressource caché et ~~ob~~ oublié par des pillards au sous sol

événement : Jeunes du village voisin peuvent parfois venir pour y tester leurs courage